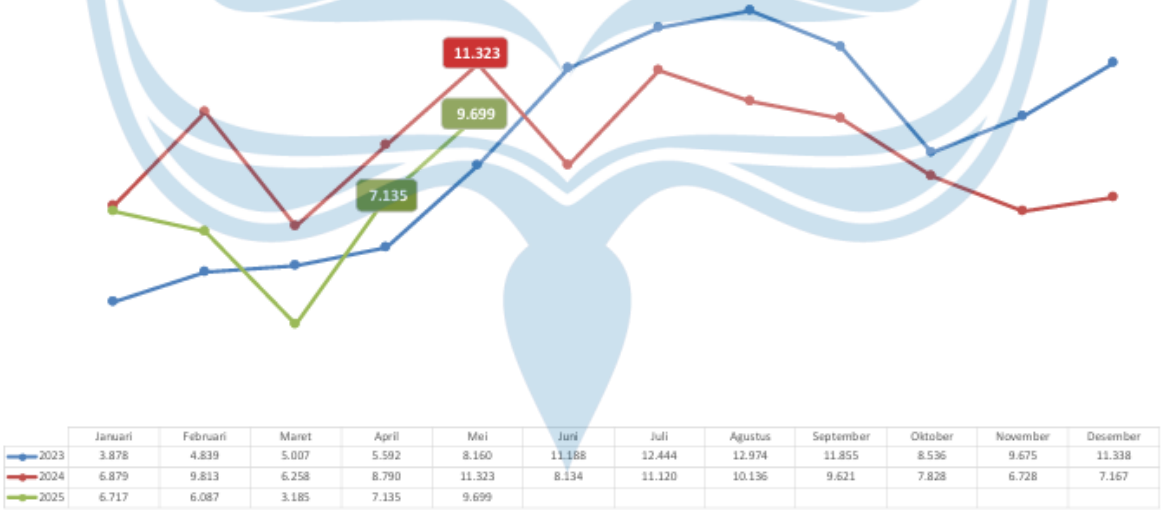
BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka dalam penelitian ini diawali dari lingkup makro Kota Yogyakarta yang berkembang sebagai pusat pariwisata, pendidikan, dan kebudayaan, namun menghadapi tantangan urbanisasi, alih fungsi lahan, dan tekanan pariwisata yang berdampak pada degradasi nilai simbolis Sumbu Filosofi. Pada lingkup mezzo, fokus diarahkan pada kawasan Sumbu Filosofi Yogyakarta yang menghubungkan Tugu, Keraton, dan Panggung Krapyak. Sementara itu, pada lingkup mikro, kajian menitikberatkan pada tipologinya yaitu museum interaktif.

II.1 Permasalahan Umum Kota dan Kawasan

Perkembangan pariwisata Yogyakarta mengalami dinamika yang signifikan, ditandai dengan fluktuasi jumlah kunjungan wisatawan mancanegara. Data menunjukkan bahwa pada periode Januari–Mei 2025, jumlah wisatawan mancanegara yang datang ke Daerah Istimewa Yogyakarta tercatat sebanyak 32.823 kunjungan, mengalami penurunan 23,78% dibandingkan periode yang sama tahun 2024 yang mencapai 43.063 kunjungan. Secara bulanan, kunjungan wisatawan mancanegara pada Mei 2025 sebesar 9.699 kunjungan, lebih tinggi 35,94% dibandingkan April 2025 (7.135 kunjungan), tetapi masih lebih rendah 14,34% dibandingkan Mei 2024 (11.323 kunjungan) (BPS DIY., 2025).



	Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus	September	Oktober	November	Desember
2023	3.878	4.839	5.007	5.592	8.160	11.188	12.444	12.974	11.855	8.536	9.675	11.338
2024	6.879	9.813	6.258	8.790	11.323	8.134	11.120	10.136	9.621	7.828	6.728	7.167
2025	6.717	6.087	3.185	7.135	9.699							

Gambar 2.1 Perkembangan Jumlah Kunjungan Wisman ke Daerah Istimewa Yogyakarta, 2023-2025

Sumber: (*BPS DIY, 2025)*

Kebangsaan	Jumlah Kunjungan					Total Perubahan (%)		
	Mei 24	April 25	Mei 25	Jan-Mei 24	Jan-Mei 25	Mei 25 terhadap Mei 24	Mei 25 terhadap Apr 25	Jan -Mei 25 terhadap Jan-Mei 24
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
Malaysia	5.551	2.284	4.184	18.330	14.297	-24,63	83,19	-22,00
Singapura	1.427	732	1.317	5.232	3.842	-7,71	79,92	-26,57
Tiongkok	538	422	471	2.826	1.764	-12,45	11,61	-37,58
Prancis	307	246	322	930	806	4,89	30,89	-13,33
Amerika Serikat	316	247	265	1.118	971	-16,14	7,29	-13,15
Jerman	237	253	235	814	729	-0,84	-7,11	-10,44
Thailand	191	104	233	388	469	21,99	124,04	20,88
Belanda	208	226	227	788	712	9,13	0,44	-9,64
Jepang	162	202	219	982	902	35,19	8,42	-8,15
Inggris	197	181	213	712	647	8,12	17,68	-9,13
Lainnya	2.189	2.238	2.013	10.943	7.684	-8,04	-10,05	-29,78
Jumlah	**11.323**	**7.135**	**9.699**	**43.063**	**32.823**	**-14,34**	**35,94**	**-23,78**

Gambar 2.2 Perkembangan Jumlah Kunjungan Wisatawan Mancanegara Menurut Kebangsaan 2025

Sumber: (*BPS DIY, 2025)*

Sepuluh besar negara asal wisatawan mancanegara yang mendominasi kunjungan ke Yogyakarta pada Mei 2025 adalah Malaysia, Singapura, Tiongkok, Prancis, Amerika Serikat, Jerman, Thailand, Belanda, Jepang, dan Inggris, dengan Malaysia sebagai penyumbang terbesar yakni 4.184 kunjungan. Namun, secara kumulatif, mayoritas negara asal wisatawan justru mengalami penurunan, dengan penurunan terbesar berasal dari Tiongkok sebesar 37,58%, sementara pertumbuhan positif hanya ditunjukkan oleh Thailand sebesar 20,88% (BPS DIY., 2025).

Kondisi ini memperlihatkan bahwa sektor pariwisata Yogyakarta masih rentan terhadap dinamika ekonomi dan geopolitik global, sehingga menuntut adanya penguatan atraksi budaya yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga relevan, berkualitas, dan adaptif terhadap kebutuhan pasar wisata. Dalam konteks yang lebih luas, Daerah Istimewa Yogyakarta yang terdiri dari empat kabupaten dan satu kota memiliki lanskap geografis dan historis yang unik, dengan Kota Yogyakarta sebagai pusat pemerintahan, pendidikan, dan budaya yang tumbuh di bawah pengaruh Kesultanan Ngayogyakarta Hadiningrat (UNESCO, 2023). Perkembangan perguruan tinggi, pertumbuhan kelas menengah, serta posisi Yogyakarta sebagai destinasi wisata utama di Jawa mendorong peningkatan kunjungan wisatawan domestik dan internasional, sebagaimana tercermin dari proyeksi Integrated Tourism Master Plan yang memperkirakan total kunjungan ke pusat Yogyakarta (termasuk Sumbu Filosofi dan zona penyangganya) mencapai sekitar 6,24 juta pengunjung pada tahun 2045 (UNESCO, 2023).

Year	Visitors		
	International	Domestic	Total
2011	169,565	1,438,129	1,607,694
2012	197,751	2,162,422	2,360,173
2013	235,893	2,602,074	2,837,967
2014	254,213	3,091,967	3,346,180
2015	308,485	3,813,870	4,122,355
2016	355,313	4,194,261	4,549,574
2017	397,951	4,831,347	5,229,298
2018	416,374	5,272,719	5,689,093

Gambar 2.3 Perkembangan Jumlah Kunjungan Wisatawan (2011-2018)

Sumber: (*UNESCO, 2023)*

Peningkatan ini berpotensi memberikan manfaat ekonomi, tetapi sekaligus memperbesar tekanan terhadap kualitas lingkungan, daya dukung kawasan, dan kelestarian warisan budaya, terutama pada koridor utama Sumbu Kosmologis Yogyakarta dan landmark bersejarahnya. Pesatnya pertumbuhan pariwisata dan urbanisasi di Yogyakarta menimbulkan tantangan serius dalam tata ruang kota, khususnya terkait degradasi makna ruang publik dan kawasan heritage. Penelitian Sumaryata et al. (2017) menunjukkan bahwa kualitas ruang terbuka publik di Yogyakarta masih menghadapi persoalan aksesibilitas, keterbatasan ruang hijau, dan ketidakseimbangan antara fungsi komersial dan fungsi sosial budaya (Sumaryata et al., 2017).

Laporan UNESCO mencatat berbagai tantangan di sepanjang Sumbu Kosmologis, antara lain hilangnya sejumlah bangunan bersejarah yang digantikan bangunan baru, terdesaknya usaha tradisional oleh kenaikan nilai real-estate dan komersialisasi ritel wisata, lemahnya perlindungan bangunan bersejarah milik privat yang belum terdaftar sebagai cagar budaya, serta munculnya hotel bertingkat tinggi yang mengganggu integritas visual sumbu, terutama di koridor utara (UNESCO, 2023). Permasalahan visual lain berupa dominasi kabel listrik udara dan papan reklame modern yang menutupi fasad bangunan bersejarah turut mengurangi keaslian lanskap kota. Tekanan lingkungan berupa kemacetan, polusi udara, dan kebisingan yang dipicu oleh pertumbuhan kendaraan bermotor dan bus wisata, ditambah kerentanan kawasan terhadap bencana alam seperti gempa bumi, letusan Gunung Merapi, banjir, angin kencang, dan kebakaran, semakin memperumit tantangan pengelolaan kota (UNESCO, 2023).

II.2 Penentuan Topik dan Tipologi

Pemilihan topik perancangan Museum Interaktif Sumbu Filosofi Yogyakarta berangkat dari urgensi menjaga keberlanjutan nilai kosmologis kota di tengah arus urbanisasi, komersialisasi ruang, dan pergeseran budaya masyarakat digital. Kawasan Sumbu Filosofi telah ditetapkan oleh UNESCO sebagai warisan budaya dunia (UNESCO, 2023) kini mengalami tekanan besar akibat pariwisata massal dan perkembangan tata ruang yang semakin padat. Hal tersebut menyebabkan degradasi makna simbolis Sumbu Filosofi yang sejatinya merepresentasikan hubungan harmonis antara Tuhan, manusia, dan alam.



Gambar 2.4 Ilustrasi Sumbu Kosmologi

Sumber: (*UNESCO, 2023)*

Fokus perancangan museum ini diarahkan pada pelestarian warisan budaya benda (*tangible heritage*) dan takbenda (*intangible heritage*) yang melekat pada Sumbu Filosofi. UNESCO (2023) menegaskan bahwa Sumbu Filosofi Yogyakarta merupakan wujud fisik dari empat konsep utama dalam kosmologi Jawa, yaitu hubungan mikro–makrokosmos, siklus hidup manusia (*Sangkan Paraning Dumadi*), kesatuan manusia dengan Tuhan (*Manunggaling Kawula Gusti*), dan harmoni Tuhan–manusia–alam (*Hamemayu Hayuning Bawana*).

Hubungan Antara Dunia Mikro Dan Dunia Makro

Konsep hubungan mikrokosmos–makrokosmos menegaskan bahwa kehidupan manusia dipahami sebagai bagian dari keterhubungan kosmik antara dunia nyata dan dunia adikodrati. Relasi ini diwujudkan dalam orientasi kota Yogyakarta yang menghubungkan Gunung Merapi (utara) dan Samudra Hindia (selatan) sebagai dua kutub energi kosmis yang saling mengimbangi. Penataan Kraton, alun-alun, dan landmark sepanjang sumbu tidak hanya mengikuti prinsip kosmologi Hindu-Jawa dan *vāstu śāstra*, tetapi juga mencerminkan fungsi Sultan sebagai mediator antara alam manusia (microcosmos) dan alam ilahi (macrocosmos).

Siklus Hidup Manusia (*Sangkan Paraning Dumadi*)

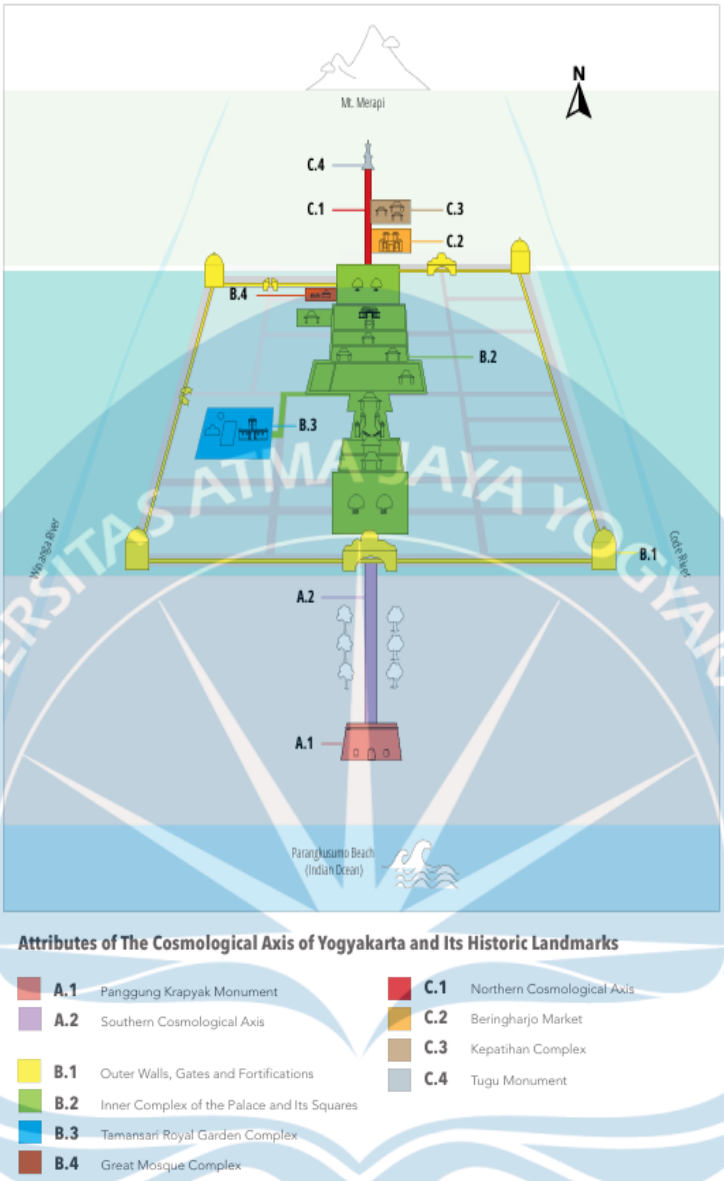
Konsep Sangkan Paraning Dumadi merepresentasikan siklus hidup manusia dari proses penciptaan, kelahiran, pendewasaan, hingga kembalinya jiwa kepada Sang Pencipta. Struktur spasial sumbu selatan–utara menggambarkan perjalanan eksistensial ini: Panggung Krapyak melambangkan asal kehidupan, Kraton sebagai pusat kehidupan dunia, dan Tugu menuju Merapi melambangkan perjalanan kembali kepada asal ilahi. Narasi perjalanan ini sekaligus menunjukkan integrasi nilai Jawa klasik dengan ajaran tasawuf-Mataram, terutama gagasan tujuh lapisan spiritual yang direpresentasikan oleh tujuh gerbang Kraton.

Kesatuan Manusia Dengan Tuhan (*Manunggaling Kawula Gusti)*

Konsep Manunggaling Kawula Gusti mengajarkan kesatuan ideal antara Tuhan–pemimpin–rakyat sebagai syarat tercapainya harmoni sosial. Ajaran ini diwujudkan pada hubungan visual dan ritual antara Bangsal Manguntur Tangkil, Alun-alun Utara, Masjid Gedhe, Tugu, dan arah Gunung Merapi. Posisi Sultan yang bermeditasi menghadap Tugu menjadi simbol kesatuan transendental, sementara keberadaan alun-alun sebagai ruang publik menegaskan kesetaraan rakyat dalam menghadapi Tuhan. Ruang-ruang ini bukan sekadar produk arsitektur, tetapi wadah relasi spiritual dan sosial yang membentuk identitas Yogyakarta sebagai kota budaya.

Harmoni Tuhan–Manusia–Alam (*Hamemayu Hayuning Bawana*)

Konsep Hamemayu Hayuning Bawana merupakan prinsip moral untuk menjaga harmoni antara Tuhan (Parahyangan), manusia (Pawongan), dan alam (Palemahan). Sumbu Kosmologis Yogyakarta diwujudkan sebagai garis yang menyatukan tiga ranah ini melalui Tugu – Kraton – Panggung Krapyak sebagai representasi dunia atas, dunia tengah, dan dunia bawah. Filosofi ini tidak hanya menjadi landasan perencanaan kota tradisional, tetapi juga menjadi pedoman etika dalam menjaga kelestarian lingkungan dan tata ruang yang mencerminkan keseimbangan kosmis



Gambar 2.5 Atribut Sumbu Kosmologis Yogyakarta

Sumber: (*UNESCO, 2023)*

Selain mengangkat nilai warisan budaya takbenda. museum juga berfungsi sebagai media interpretasi terhadap 144 atribut warisan budaya yang ditetapkan UNESCO di sepanjang Sumbu Filosofi, mulai dari Panggung Krapyak (simbol yoni), Kraton sebagai pusat kosmos, hingga Tugu (simbol lingga). Atribut tersebut mencerminkan perjalanan filosofis manusia dari lahir, dewasa, hingga kembali kepada Sang Pencipta. Narasi ruang tersebut akan menjadi kerangka naratif utama dalam desain museum melalui pendekatan *arsitektur naratif*. Pengunjung tidak hanya diberikan informasi secara visual, tetapi diajak mengalami perjalanan filosofis Kota Yogyakarta secara berlapis sebagaimana tatanan kosmologinya: dari makrokosmos mikrokosmos, spiritualitas, sejarah kerajaan, hingga budaya hidup masyarakat Jawa yang masih dipraktikkan hingga hari ini.

II.3 Desain Ruang Publik

II.3.1 Definisi Museum

Secara etimologis, istilah museum berasal dari kata Yunani *mouseion* yang berarti “tempat para Muses,” yaitu sembilan dewi seni dan ilmu pengetahuan dalam mitologi Yunani (Fauzan, 2020). Dalam perkembangannya, museum modern bertransformasi menjadi lembaga yang bertugas melestarikan, meneliti, dan mendiseminasikan pengetahuan melalui koleksi artefak dan peninggalan budaya (Ambrose & Paine, 2018; Fauzan, 2020). Menurut definisi International Council of Museums (ICOM, 2007), museum merupakan institusi permanen, non-profit, yang melayani masyarakat dan terbuka untuk umum, serta bertujuan mengakuisisi, melestarikan, meneliti, mengomunikasikan, dan memamerkan warisan manusia beserta lingkungannya untuk kepentingan pendidikan, studi, dan kesenangan (ICOM, 2007). Definisi ini menegaskan bahwa museum tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan benda bersejarah, tetapi juga sebagai pusat edukasi publik dan pembentuk identitas budaya (Sulistyo, 2020).

Dalam konteks interaktif, museum didefinisikan sebagai ruang yang mampu melibatkan pengunjung secara aktif melalui pengalaman belajar fisik, emosional, kognitif, maupun digital (Fauzan, 2020). Museum interaktif memanfaatkan teknologi mutakhir seperti augmented reality (AR) dan virtual reality (VR) untuk menciptakan pengalaman naratif yang imersif, yang terbukti meningkatkan kepuasan dan kedalaman pengalaman pengunjung (Widarsyah et al., 2024). Selain teknologi, konsep interaktif juga mencakup interaksi sosial dan naratif antarpengunjung, di mana arsitektur naratif membantu menyusun alur ruang yang memungkinkan pengunjung menjadi bagian dari cerita budaya yang sedang dieksplorasi (Prastowo et al., 2019).

II.3.2 Klasifikasi Museum

Museum dapat diklasifikasikan berdasarkan beragam kategori, salah satunya berdasarkan jenis koleksinya, yang meliputi museum arkeologi, museum seni, museum sejarah alam, museum ilmu pengetahuan, museum geologi, museum industrial, dan museum militer (Fauzan, 2020). Dilihat dari aspek pengelolanya, museum terbagi menjadi museum pemerintah, museum pemerintah daerah, museum universitas, museum independen, museum tentara, museum perusahaan komersial, dan museum pribadi (Fauzan, 2020). Berdasarkan area atau cakupan wilayahnya, museum dapat dikategorikan sebagai museum nasional, museum regional (daerah), museum kota, dan museum lokal (Fauzan, 2020). Dari segi pengunjung atau audiens yang dilayani, museum terbagi menjadi museum umum, museum pendidikan, museum spesialis, museum anak-anak, dan museum komunitas (Fauzan, 2020). Berdasarkan jenis pamerannya, terdapat museum konvensional atau tradisional yang menggunakan gedung dan ruang pamer sebagaimana umumnya, museum di rumah bersejarah yang memanfaatkan bangunan penting sebagai ruang narasi tokoh atau peristiwa, museum terbuka yang memindahkan bangunan-bangunan asli ke suatu situs untuk menciptakan lanskap historis, serta museum interaktif atau virtual yang menggunakan media digital untuk menampilkan pameran (Fauzan, 2020).

II.3.3 Objek Pamer Museum

II.3.2.1 Monumen Panggung Krapyak

1. Arsitektural (Bentuk, Material, Keaslian, dan Integritas)

Panggung Krapyak merupakan struktur monumental berbentuk piramida terpenggal. Bangunan ini dibangun pada masa Sri Sultan Hamengku Buwono I pada tahun 1782 M, dengan ukuran 17,6 × 15 meter dan tinggi 10 meter (UNESCO, 2023). Material utamanya terdiri atas batu bata tradisional yang dilapisi campuran pasir dan kapur, mengikuti teknik konstruksi Jawa abad ke-18 (UNESCO, 2023). Keaslian bangunan tetap terjaga karena bentuk, orientasi dan material tidak mengalami perubahan signifikan sejak didirikan (UNESCO, 2023).

2. Historis (Sejarah dan Perkembangan)

Panggung Krapyak memainkan peran penting dalam pembentukan Kota Yogyakarta dan filosofi Sangkan Paraning Dumadi (UNESCO, 2023). Monumen ini merepresentasikan tahap awal kehidupan manusia mulai dari penciptaan, kelahiran, hingga pembentukan keluarga UNESCO, 2023). Monumen ini menjadi titik awal narasi kosmologis kota dan menunjukkan perpaduan nilai animisme, Hindu, Buddha, dan Islam Sufi dalam sejarah pembentukan Yogyakarta (UNESCO, 2023).

3. Mitologis (Filosofi, Mitos dan Cerita Rakyat)

Sejak awal, kawasan Krapyak merupakan hutan perburuan kerajaan, dan Panggung Krapyak dipakai Sultan untuk mengamati prajurit berburu sekaligus sebagai pos pertahanan selatan (UNESCO, 2023). Cerita rakyat tentang Pangeran Hanyakrawati berkembang sebagai folklor penting di masyarakat (Danandjaja, 1994). Pangeran Hanyakrawati wafat dalam peristiwa berburu di hutan Krapyak, baik karena takdir maupun pembunuhan yang pelakunya tidak pernah diketahui (Arwansyah et al., 2024). Kisah tersebut memuat nilai ketakwaan melalui laku tirakat Mas Rangsang serta nilai keikhlasan dan kepasrahan terhadap takdir (Arwansyah et al., 2024). Konflik politik setelah kematian sang pangeran melibatkan tokoh-tokoh seperti Demang Minggir, Mantrijero, dan Pangeran Puger, mencerminkan nilai keadilan, kerja sama, dan kebijaksanaan (Arwansyah et al., 2024).

4. Tradisi (Warisan Budaya dan Praktik Hidup)

Panggung Krapyak masih menjadi lokasi ritual aktif, terutama dalam upacara Tingalan Dalem di mana Kraton mempersembahkan sesaji sebagai doa keselamatan Sultan (UNESCO, 2023). Aktivitas budaya masyarakat seperti Panggung Krapyak Festival menunjukkan fungsi situs sebagai ruang hidup yang terus digunakan oleh komunitas (UNESCO, 2023). Tradisi penanaman pohon asam (sinom) dan tanjung di koridor Panggung Krapyak–Kraton melambangkan perjalanan kedewasaan dalam filosofi Sangkan Paraning Dumadi (UNESCO, 2023).

II.3.2.2 Kraton Yogyakarta

1. Arsitektural (Bentuk, Material, Keaslian, dan Integritas)

Kraton Yogyakarta adalah kompleks istana dengan tujuh plataran berderet selatan–utara, diapit Alun-Alun Kidul dan Alun-Alun Lor, yang dipisahkan oleh regol sebagai batas ruang dan hierarki sakral. (UNESCO, 2023) Tipologi utamanya adalah arsitektur Joglo: Bangsal (Joglo tanpa dinding), Gedhong (Joglo berdinding), serta Tratag sebagai kanopi beratap, dengan Bangsal Kencana (jati berukir berlapis emas) dan Gedhong Prabayeksa (ruang pusaka dan api abadi) sebagai titik paling sakral. (UNESCO, 2023). Material utama berupa kayu jati, bata berplester, genteng tanah liat, dan kemudian beton serta besi pada bangunan abad ke-20 yang memadukan unsur Jawa–Eropa (UNESCO, 2023)

2. Historis (Sejarah dan Perkembangan)

Tata ruang Kraton dan alun-alunnya mencerminkan puncak konsep yang berkembang sejak abad ke-16 dalam tradisi Mataram, dengan istana sebagai pusat kosmos dikelilingi alun-alun, tembok, gerbang, dan permukiman hierarkis (UNESCO, 2023). Sejak pertengahan abad ke-18, Kraton Yogyakarta berfungsi sekaligus sebagai pusat pemerintahan dan pusat peradaban Jawa, tempat seni pertunjukan, ritual, dan Tata Rakiting Wewangunan dijalankan (UNESCO, 2023). Kerusakan akibat gempa 1867 dan 2006 direspon dengan pemulihan yang menjaga pola ruang dan makna simbolik, termasuk penggantian struktur kayu Sitihinggil Kidul pada 1956 dan pembangunan ulang Pagelaran tahun 1865 dengan fungsi yang sama (UNESCO, 2023).

3. Mitologis (Filosofi, Mitos dan Cerita Rakyat)

Bagi orang Jawa, Kraton dan alun-alun dipahami sebagai pusat alam semesta, dengan Kedhaton sebagai titik temu makrokosmos–mikrokosmos dan Raja sebagai pusat jagat kosmis (UNESCO, 2023). Bangsal Kencana dan Gedhong Prabayeksa adalah ruang tersakral, tempat penobatan, pernikahan kerajaan, penyimpanan pusaka, dan api abadi sejak 1755 (UNESCO, 2023). Poros selatan–utara Kraton dibaca sebagai narasi Sangkan Paraning Dumadi: Alun-Alun Kidul melambangkan awal kehidupan; Sitihinggil Kidul fase pembentukan keluarga; Kamandungan Kidul fase kehamilan; Pangongan sebagai jalan lahir; Kemagangan sebagai masa pertumbuhan; dan Kedhaton sebagai kedewasaan penuh (UNESCO, 2023) Di utara, Kamandungan Lor dan pohon keben memaknai persiapan akhir kehidupan, dengan simbol tangkeben (“menutup”) sebagai ajaran spiritual menghadapi kematian (UNESCO, 2023).

4. Tradisi (Warisan Budaya dan Praktik Hidup)

Tata Rakiting Wewangunan mengatur fungsi ruang sekaligus waktu dan tata cara ritual serta seni pertunjukan di Kraton, termasuk penentuan jenis tari dan lokasi pementasannya (UNESCO, 2023). Beberapa tarian sakral, seperti Bedhaya Semang, hanya boleh dipentaskan di Bangsal Kencana, sementara di Srimanganti tradisi Macapatan (pembacaan Mahabharata dan Ramayana) dilakukan pada bulan puasa dan hari besar Islam.

II.3.2.3 Tamansari

1. Arsitektural (Bentuk, Material, Keaslian, dan Integritas)

Tamansari merupakan kompleks taman kerajaan yang berada di dalam Benteng Baluwarti dan terhubung langsung dengan Kraton melalui dinding bata setinggi ±2 meter (UNESCO, 2023). Bentuk arsitekturnya berbeda dari tipologi Joglo, karena sebagian besar strukturnya berupa massa bata diplester dengan atap bata atau beton, membentuk komposisi dinding tebal, teras bertingkat, gerbang monumental, dan menara (UNESCO, 2023). Empat struktur utama Great Gate, Umbul Binangun Bathing Complex, Sumur Gumuling Underground Mosque, dan Pulo Kenanga menjadi elemen arsitektural paling ikonik (UNESCO, 2023). Arsitekturnya merupakan sintesis gaya Jawa, Hindu–Buddha, Islam, dan Eropa yang terlihat pada teknik dinding bata, gerbang monumental, bukaan lengkung, serta ornamen relief (UNESCO, 2023)

2. Historis (Sejarah dan Perkembangan)

Tamansari dibangun pada masa Sri Sultan Hamengku Buwono I antara 1758–1765, dengan menara Gedhong Pulo Arga diselesaikan sekitar 1770, dan awalnya mencakup ±10 hektar dengan 57 bangunan yang terhubung dengan Kraton melalui kanal air (UNESCO, 2023). Sejak awal, Tamansari dirancang sebagai ruang rekreasi, meditasi, ibadah, dan sekaligus bagian dari sistem pertahanan istana (UNESCO, 2023). Gempa 1867 merusak banyak struktur, dan Sultan kemudian membuka area tersebut sebagai permukiman abdi dalem yang kehilangan rumah, mengubah fungsi taman air tertutup menjadi kampung istana (UNESCO, 2023). Pada masa Perang Dunia II dan Perang Kemerdekaan, kawasan ini kembali menjadi ruang perlindungan bagi warga.

3. Mitologis (Filosofi, Mitos dan Cerita Rakyat)

Tamansari dipahami sebagai taman surga, yaitu ruang transenden tempat Sultan bermeditasi dan mewujudkan konsep Manunggaling Kawula Gusti, kesatuan manusia dengan Tuhan dan rakyat dengan Raja (UNESCO, 2023). Elemen air, pulau buatan, kolam, serta struktur bawah tanah memperkuat citra kosmis sebagai miniatur surga, tempat Sultan melakukan perenungan (UNESCO, 2023). Dalam jaringan kosmologi The Cosmological Axis of Yogyakarta, Tamansari menjadi wujud fisik filosofi Jawa yang lahir dari interaksi animisme, Hindu–Buddha, dan Islam Sufi (UNESCO, 2023)

4. Tradisi (Warisan Budaya dan Praktik Hidup)

Tamansari masih menjadi ruang ritual melalui tradisi sesaji setiap tahun di Gerbang Utama menjelang Tingalan Dalem sebagai doa keselamatan Sultan dan legitimasi kekuasaan (UNESCO, 2023). Komunitas abdi dalem dan keturunannya yang tinggal sejak pasca-gempa 1867 tetap mempertahankan spirit tempat dan memperkaya warisan budaya hidup (UNESCO, 2023). Di kawasan ini berkembang seni, kerajinan, dan tradisi lokal yang mencerminkan pola hidup istana dalam konteks sosial kontemporer (UNESCO, 2023).

II.3.2.4 Masjid Gedhe

1. Arsitektural (Bentuk, Material, Keaslian, dan Integritas)

Masjid Gedhe selesai dibangun pada 1773 M pada masa Sultan Hamengku Buwono I dan ditetapkan sebagai Cagar Budaya Nasional pada 2011 (UNESCO, 2023). Secara bentuk, masjid ini menggunakan atap tumpang tiga yang mengadaptasi tradisi arsitektur Jawa–Hindu–Buddha sebagai simbol gunung suci dan tingkat kesakralan ruang (UNESCO, 2023). Struktur masjid ditopang 48 tiang kayu jati berukir yang menjadi elemen visual dan struktural utama (UNESCO, 2023. Di depan masjid berdiri dua bangunan Pagongan Gamelan yang menyimpan gamelan sakral Kyai Guntur Madu dan Kyai Nogowilogo, terbuat dari pasangan bata beratap genteng (UNESCO, 2023).

2. Historis (Sejarah dan Perkembangan)

Masjid Gedhe dibangun pada 1773 M sebagai bagian dari pembentukan awal Kesultanan Ngayogyakarta Hadiningrat dan berfungsi sebagai pilar legitimasi religius dan politik kerajaan (UNESCO, 2023). Masjid ini sejak awal dirancang sebagai fasilitas ibadah sekaligus simbol integrasi kekuasaan Islam dengan tradisi kerajaan Jawa (UNESCO, 2023). Dalem Pengulon yang dibangun pada 1775 M menjadi pusat manajemen ritual besar, seperti Garebeg Mulud dan pernikahan putra-putri Sultan, menunjukkan peran strategis masjid dalam jaringan ritual kerajaan (UNESCO, 2023).

3. Tradisi (Warisan Budaya dan Praktik Hidup)

Masjid Gedhe menjadi pusat aktif berbagai tradisi budaya takbenda Yogyakarta, terutama Upacara Garebeg yang telah berlangsung sejak 1755 dan diselenggarakan tiga kali setahun: Garebeg Sawal, Besar, dan Mulud (UNESCO, 2023). Upacara Garebeg mempresentasikan makna Sangkan Paraning Dumadi dan konsep Manunggaling Kawula Gusti, menegaskan hubungan antara Tuhan, Raja, dan rakyat (UNESCO, 2023). Selain itu, tradisi Sekaten yang berlangsung selama satu minggu di bulan Mulud menjadikan masjid ini pusat festival keagamaan, pasar malam, dan ritual masyarakat (UNESCO, 2023). Puncak tradisi Sekaten adalah Miyos Gangsa, ketika gamelan suci Sekaten berusia lebih dari 400 tahun dibawa keluar dari Kraton dan dimainkan tanpa henti sepanjang festival (UNESCO, 2023). Tradisi Sekaten meneruskan praktik dakwah Wali Sanga yang menggunakan gamelan untuk menarik masyarakat dan memperkenalkan ajaran Islam (UNESCO, 2023). Dengan demikian, Masjid Gedhe menjadi pusat resonansi spiritual, sosial, dan budaya yang menyatukan memori kolektif masyarakat Yogyakarta (UNESCO, 2023).

II.3.2.5 Pasar Beringharjo

1. Arsitektural (Bentuk, Material, Keaslian, dan Integritas)

Pasar ini berada sekitar 500 meter di utara Kraton dan menempati posisi khas pasar dalam tata ruang Jawa, yakni di timur laut istana sebagai simbol kewajiban raja menjamin kesejahteraan rakyat (UNESCO, 2023). Struktur pasar terdiri dari naungan kayu sederhana yang menaungi aktivitas jual beli (UNESCO, 2023). Memasuki awal abad ke-20, Kesultanan merenovasi pasar menjadi bangunan permanen dengan struktur beton dan fasad art deco (UNESCO, 2023). Meskipun bentuk dan material berubah, keaslian pasar tetap terjaga melalui konsistensi fungsi dan lokasinya di dalam sistem kota kosmologis Yogyakarta (UNESCO, 2023).

2. Historis (Sejarah dan Perkembangan)

Pasar Beringharjo merupakan salah satu institusi tertua yang dibangun setelah berdirinya Kraton Yogyakarta oleh Sri Sultan Hamengku Buwono I (UNESCO, 2023). Lokasi pasar dipilih sesuai konsep tata ruang Jawa, yaitu berada di timur laut Kraton sebagai pemenuhan kewajiban raja menyediakan akses ekonomi bagi rakyat (UNESCO, 2023). Dalam perkembangan awal kota, Pasar Beringharjo berfungsi bersama Malioboro dan Gedung Kepatihan sebagai pusat aktivitas perdagangan dan administrasi (UNESCO, 2023). Pada masa kolonial, Beringharjo dan kawasan Malioboro tumbuh menjadi pusat perbelanjaan tersibuk di Hindia Belanda (UNESCO, 2023).

3. Mitologis (Filosofi, Mitos dan Cerita Rakyat)

Dalam kerangka Sangkan Paraning Dumadi, Pasar Beringharjo melambangkan tahap perjalanan spiritual manusia yang penuh godaan duniawi sebelum mencapai kemuliaan (UNESCO, 2023). Lokasinya di sepanjang Jl. Margomulyo, “jalan kemuliaan,” dimaknai sebagai simbol dinamika materialisme yang harus dihadapi dan dilepaskan oleh manusia dalam proses spiritual (UNESCO, 2023). Kedudukannya yang berdampingan dengan Gedung Kepatihan memperkuat simbol godaan status dan kekuasaan dalam perjalanan hidup manusia (UNESCO, 2023).

4. Tradisi (Warisan Budaya dan Praktik Hidup)

Pasar Beringharjo menjadi pusat penting bagi produksi dan perdagangan kain lurik, yang secara historis digunakan oleh Abdi Dalem dan masih diproduksi menggunakan teknik tenun tradisional yang diwariskan turun-temurun (UNESCO, 2023). Pasar ini juga menjadi pusat Batik Nitik, motif yang berasal dari tenun Patola dan kemudian berkembang menjadi batik khas Yogyakarta yang digunakan dalam berbagai upacara adat seperti siraman dan mitoni (UNESCO, 2023). Selain perannya sebagai pusat ekonomi, tradisi sesajen yang ditempatkan oleh Kraton pada hari tertentu di pasar menunjukkan bahwa aktivitas perdagangan dipahami sebagai bagian dari harmoni spiritual antara manusia, rezeki, dan doa (UNESCO, 2023).

II.3.2.6 Kompleks Kepatihan

1. Arsitektural (Bentuk, Material, Keaslian, dan Integritas)

Kompleks Kepatihan menampilkan arsitektur tradisional Jawa melalui Bangsal Kepatihan bergaya Joglo dengan tiang kayu kokoh dan ukiran rumit yang mencerminkan keahlian pengrajin Jawa (UNESCO, 2023). Kompleks ini juga memiliki pendapa dan masjid dengan konstruksi kayu yang mengikuti prinsip arsitektur tradisional lokal dan menegaskan simbolisme kayu sebagai bahan yang “hidup” dalam budaya Jawa (UNESCO, 2023). Tata ruang, bentuk, dan material bangunan sebagian besar dipertahankan meskipun beberapa renovasi kecil dilakukan untuk mendukung fungsi administratif modern (UNESCO, 2023).

2. Historis (Sejarah dan Perkembangan)

Kepatihan menjadi pusat administrasi Kesultanan Yogyakarta sejak 1756 ketika Pepatih Dalem diangkat sebagai kepala pemerintahan kerajaan (UNESCO, 2023). Lokasinya yang strategis di timur Malioboro dan berdekatan dengan Pasar Beringharjo merefleksikan tatanan kota Jawa yang menempatkan pusat pemerintahan dan ekonomi dalam satu kesatuan ruang (UNESCO, 2023). Pada abad ke-20, peran Kepatihan berubah ketika Sultan Hamengku Buwono IX mengambil alih tugas Pepatih Dalem dan mulai berkantor langsung di kompleks ini (UNESCO, 2023). Setelah kemerdekaan dan penetapan Yogyakarta sebagai daerah istimewa, Kepatihan menjadi pusat administrasi provinsi yang tetap berada dalam kepemimpinan Sultan sebagai Gubernur (UNESCO, 2023).

3. Mitologis (Filosofi, Mitos dan Cerita Rakyat)

Secara filosofis, Kepatihan dipandang sebagai simbol godaan status dan ambisi duniawi yang dapat menghalangi perjalanan spiritual manusia menuju kesempurnaan (UNESCO, 2023). Kedekatannya dengan Pasar Beringharjo memperkuat representasi dualitas antara orientasi material dan pencarian kemuliaan dalam kerangka Sangkan Paraning Dumadi (UNESCO, 2023). Dalam interpretasi Sultan masa kini, Kepatihan juga mempresentasikan peran pemimpin yang bertanggung jawab memenuhi kesejahteraan rakyat sebelum menuntun mereka menuju kehidupan spiritual yang baik (UNESCO, 2023). Letaknya pada Sumbu Kosmologis Kraton–Tugu menegaskan fungsinya dalam narasi metafisik kota yang menghubungkan manusia, kekuasaan, dan Sang Ilahi (UNESCO, 2023).

4. Tradisi (Warisan Budaya dan Praktik Hidup)

Kompleks Kepatihan menjadi lokasi penting berbagai ritual keraton, termasuk prosesi pernikahan kerajaan (Tata Cara Palakrama) yang melalui Sumbu Kosmologis Utara dari Kraton menuju Kepatihan (UNESCO, 2023). Kepatihan juga merupakan titik distribusi Gunungan pada upacara Garebeg, simbol sedekah kerajaan yang menegaskan hubungan timbal balik Sultan dan rakyat (UNESCO, 2023). Selain itu, Bangsal Kepatihan digunakan untuk pementasan Tari Lawung Ageng, tarian sakral yang menggambarkan keberanian prajurit pada masa Sultan Hamengku Buwono I (UNESCO, 2023).

II.3.2.7 Monumen Tugu

1. Arsitektural (Bentuk, Material, Keaslian, dan Integritas)

Monumen Tugu berada di ujung utara Sumbu Kosmologis Yogyakarta sebagai penanda utama akhir Jalan Margoutomo (UNESCO, 2023). Bentuk awalnya adalah tiang silinder setinggi 25 meter bernama Tugu Golong Gilig dengan bola di puncaknya (UNESCO, 2023). Setelah gempa besar 1867, Tugu dibangun ulang menjadi struktur lebih rendah dengan bentuk bersisi empat dari bata diplester kapur, dihias ornamen emas dan prasasti pada tiap sisinya (UNESCO, 2023). Puncaknya dibuat dari kayu jati dengan elemen emas sebagai simbol kesakralan (UNESCO, 2023

2. Historis (Sejarah dan Perkembangan)

Tugu berkaitan langsung dengan pendirian Kota Yogyakarta oleh Sultan Hamengku Buwono I pasca Perjanjian Giyanti 1755 yang membagi Kerajaan Mataram (UNESCO, 2023). Pada 1755–1756 Sultan membangun Sumbu Kosmologis menghubungkan Panggung Krapyak–Kraton–Tugu, menjadikan Tugu titik penanda utara dan fokus meditasi Sultan (UNESCO, 2023). Gempa 1867 menghancurkan Tugu Golong Gilig dan memicu rekonstruksi Tugu Pal Putih yang lebih pendek dan bersisi empat, menandai kesinambungan simbolis meski bentuknya berubah (UNESCO, 2023). Pada 1887 pembangunan stasiun kereta dan rel yang memotong sumbu dipandang sebagai intervensi kolonial terhadap simbol kekuasaan tradisional (UNESCO, 2023).

3. Mitologis (Filosofi, Mitos dan Cerita Rakyat)

Tugu dipahami sebagai lingga atau simbol laki-laki yang dipasangkan dengan Panggung Krapyak sebagai yoni sehingga membentuk representasi hubungan sakral Merapi–Samudra Hindia dan keseimbangan unsur api dan air (UNESCO, 2023). Tugu juga dikaitkan dengan mitos Kiai Jaga atau Kiai Djahga, roh penjaga kota berwujud naga yang memberi petunjuk lokasi pendirian Kraton, menggambarkan peran kekuatan gaib dalam legitimasi ruang kota (UNESCO, 2023). Secara filosofis, Tugu melambangkan tahap *paran* atau kembali kepada Sang Pencipta dalam siklus Sangkan Paraning Dumadi, dengan perjalanan dari Tugu menuju Kraton dimaknai sebagai perjalanan spiritual manusia (UNESCO, 2023). Bentuknya yang menjulang dipahami sebagai simbol hubungan transendental manusia–Tuhan dalam konsep Manunggaling Kawula Gusti (UNESCO, 2023).

4. Tradisi (Warisan Budaya dan Praktik Hidup)

Setiap tahun sesaji ditempatkan di Tugu oleh pihak Kraton sebagai bagian dari ritual Tingalan Dalem untuk memohon keselamatan dan kebajikan (UNESCO, 2023). Tugu menjadi titik visual utama dalam praktik meditasi Sultan yang dilakukan sejak 1755, ketika Sultan duduk di Bangsal Manguntur Tangkil dan memusatkan pandangan ke arah Tugu sebagai simbol kesatuan penguasa, rakyat, dan Tuhan (UNESCO, 2023). Monumen ini berada dalam jalur prosesi ritual kerajaan seperti pernikahan dan upacara yang mengikuti jalur Sumbu Utara–Selatan melalui Malioboro dan Margatama (UNESCO, 2023).

II.3.2.8 Gunung Merapi

1. Historis (Sejarah dan Perkembangan)

Gunung Merapi berada sekitar 28–30 km di utara Kota Yogyakarta dan merupakan salah satu gunung berapi paling aktif di Indonesia dengan 86 letusan sejak 1582 M (UNESCO, 2023). Aktivitas vulkaniknya berdampak besar bagi wilayah Yogyakarta, termasuk hujan abu, lahar, dan kerusakan infrastruktur, sebagaimana terlihat pada letusan 2010 yang memengaruhi Sungai Code dan Winongo (UNESCO, 2023). Sejak abad ke-18, Merapi menjadi dasar penataan ruang politik dan budaya Kesultanan Yogyakarta karena Sultan Mangkubumi memilih lokasi Kraton di antara Merapi dan Samudra Hindia untuk mencerminkan keseimbangan kosmologis Jawa (UNESCO, 2023). Dalam kosmologi Hindu–Jawa, Merapi diposisikan sebagai dunia atas (swarloka), Kraton sebagai dunia tengah (bhuwarloka), dan Samudra Hindia sebagai dunia bawah (bhurloka), sehingga ketiganya diwujudkan dalam Sumbu Kosmologis (UNESCO, 2023). Letusan-letusan Merapi juga beririsan dengan sejarah sosial-politik, seperti erupsi 1822 yang memperburuk krisis ekonomi selama Perang Jawa 1825–1830 (UNESCO, 2023).

2. Mitologis (Mitos dan Cerita Rakyat)

Gunung Merapi dipandang sebagai pusat kerajaan makhluk halus dan tempat bersemayamnya roh leluhur, menjadikannya pusat spiritual dalam kosmologi masyarakat Jawa (Permana & Hartanto, 2019). Erupsi Merapi dipahami sebagai tanda aktivitas makhluk gaib yang sedang “duwe gawe,” sehingga masyarakat memandangnya sebagai fenomena sakral yang harus dihormati (Permana & Hartanto, 2019). Legenda Kiai Sapu Jagat menceritakan seorang abdi Panembahan Senopati bernama Ki Juru Taman yang berubah menjadi makhluk gaib setelah menelan endhog jagad pemberian Ratu Kidul, lalu bertugas menjaga Merapi dan mengarahkan aliran laharnya ke tempat aman (Arif, 2023). Hubungan ini memperlihatkan keterikatan sakral antara Kerajaan Mataram, Ratu Kidul sebagai penguasa Laut Selatan, dan para penjaga gaib Merapi (Arif, 2023). Tokoh-tokoh gaib lain seperti Kiai Petruk, Nyai Gadung Melati, dan Eyang Megantara diyakini berperan dalam memberi tanda menjelang erupsi, menjaga vegetasi, dan mengatur cuaca (Permana, 2016).

3. Tradisi (Warisan Budaya dan Praktik Hidup)

Gunung Merapi menjadi lokasi Upacara Labuhan, sebuah ritual tahunan Tingalan Jumenengan Dalem yang dilakukan dengan menghaturkan sesaji dari Kraton ke Merapi dan Laut Selatan sebagai simbol penyatuan mikro–makrokosmos (UNESCO, 2023). Tradisi ini juga dilakukan pada momen penting lain seperti menjelang erupsi atau sebelum pementasan tari sakral Bedhaya Semang yang menegaskan hubungan spiritual antara Sultan, Ratu Kidul, dan penjaga Merapi (UNESCO, 2023). Bagi masyarakat lereng Merapi, ritual tersebut mencerminkan filosofi Hamemayu Hayuning Bawana yang menekankan harmoni manusia, alam, dan Tuhan melalui penghormatan terhadap kekuatan alam (Permana & Hartanto, 2019).

II.3.2.9 Laut Selatan

1. Historis (Sejarah dan Perkembangan)

Laut Selatan dipandang sebagai salah satu kutub kosmis yang membentuk keseimbangan dunia bersama Gunung Merapi dalam spiritualitas Jawa (UNESCO, 2023). Laut ini merepresentasikan unsur feminin air, ketenangan, dan energi negative yang melengkapi unsur maskulin dari Merapi sehingga menciptakan harmoni kosmis mirip konsep yin–yang (UNESCO, 2023). Letak Kraton Yogyakarta sengaja ditempatkan di antara Merapi dan Laut Selatan untuk memvisualkan asal mula kehidupan dari penyatuan dua energi tersebut (UNESCO, 2023). Sejak abad ke-18, Laut Selatan menjadi orientasi penting dalam penyusunan sumbu kosmologis yang menghubungkan Panggung Krapyak–Kraton–Tugu–Merapi sebagai representasi perjalanan spiritual manusia (UNESCO, 2023). Laut Selatan turut memengaruhi praktik politik Mataram karena hubungan dengan kekuatan laut dipahami sebagai bagian dari legitimasi kekuasaan raja (Damayanti & Taum, 2025).

2. Mitologis (Mitos dan Cerita Rakyat)

Laut Selatan diyakini sebagai wilayah kekuasaan Nyi Roro Kidul, penguasa dunia gaib laut yang menjaga keseimbangan kosmos Yogyakarta (Damayanti & Taum, 2025). Sosok Roro Kidul dipahami sebagai entitas spiritual yang mengatur harmoni laut dan daratan sehingga masyarakat membangun hubungan ritual untuk memohon keselamatan (Damayanti & Taum, 2025). Dalam salah satu versi, ia digambarkan sebagai putri kerajaan Pajajaran yang mengalami transformasi spiritual hingga bersemayam di Laut Selatan (Damayanti & Taum, 2025). Versi lain menyebutnya sebagai Ratu Angin-Angin, figur yang dimitoskan ulang pada masa transisi Hindu–Islam untuk menguatkan legitimasi dinasti Mataram (Damayanti & Taum, 2025). Beragam narasi dari Yogyakarta, Surakarta, hingga Sukabumi menggambarkan Roro Kidul sebagai entitas perempuan sakral berkuasa besar dan berhubungan spiritual dengan raja-raja Jawa (Damayanti & Taum, 2025). Dalam kosmologi Jawa, Laut Selatan diposisikan sebagai alam bawah yang melengkapi Merapi sebagai alam atas, sehingga keberadaan Roro Kidul dianggap menjaga keseimbangan dunia manusia dan dunia gaib (UNESCO, 2023).

3. Tradisi (Warisan Budaya dan Praktik Hidup)

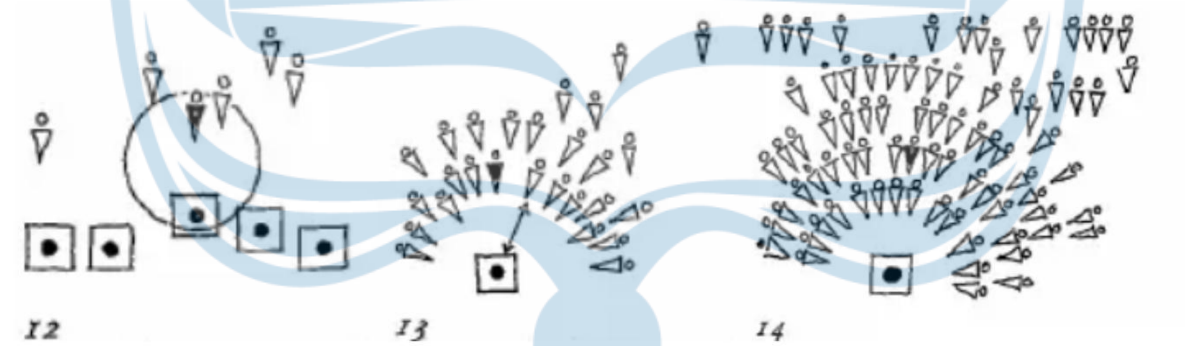
Tradisi yang paling menonjol terkait Laut Selatan adalah upacara Labuhan, yakni ritual tahunan ketika sesaji dari Kraton dilarungkan ke Pantai Parangkusumo sebagai penghormatan kepada Kanjeng Ratu Kidul (UNESCO, 2023). Labuhan berakar pada perjanjian spiritual antara Panembahan Senapati dan Roro Kidul yang diyakini menjamin perlindungan bagi kerajaan Mataram selama ritual penghormatan dijaga (Damayanti & Taum, 2025). Tradisi Laut Selatan juga hadir dalam seni sakral seperti Tari Bedhaya Ketawang yang mengekspresikan hubungan spiritual antara raja dan Roro Kidul melalui simbol gerak dan musik (Damayanti & Taum, 2025). Masyarakat umum menjaga penghormatan terhadap Laut Selatan melalui larangan memakai warna hijau di pantai selatan yang dianggap sebagai warna kebesaran Kanjeng Ratu Kidul (Damayanti & Taum, 2025)

II.3.3 Prinsip Perancangan Museum

1. Architectural Expression (Ekspresi Arsitektural)

Konsep ekspresi arsitektur museum menurut Manfred Lehmbruck (1974) dalam *Museum Standards* menekankan pada pentingnya keseimbangan harmonis antara lingkungan arsitektural dan kebutuhan sosial-psikologis penggunanya. Museum tidak hanya dipahami sebagai tempat penyimpanan benda-benda koleksi, tetapi juga sebagai ruang sosial yang merepresentasikan nilai-nilai masyarakat dan beradaptasi dengan dinamika budaya. Dalam konteks ini, arsitektur museum berperan sebagai media komunikasi antara manusia dan objek budaya, menghadirkan ruang yang mampu menghubungkan nilai historis dengan pengalaman manusia modern.

Lehmbruck menegaskan bahwa museum modern perlu memiliki karakter "terbuka" dan struktur arsitektur yang fleksibel agar dapat beradaptasi dengan perkembangan fungsi dan nilai sosialnya. Museum seharusnya tidak lagi dipandang sebagai ruang statis, melainkan sebagai ruang hidup yang mampu menampung kegiatan edukatif, interaktif, dan partisipatif. Desain pameran perlu mempertimbangkan kualitas pengalaman visual, pengaturan jarak antara pengunjung dan objek, serta pola sirkulasi yang memungkinkan hubungan intim antara manusia dan benda pamer. Dengan demikian, ekspresi arsitektur museum modern harus memperhatikan tiga prinsip utama: keseimbangan antara permanensi material dan dinamika sosial, fleksibilitas ruang dan struktur, serta fungsi museum sebagai ruang sosial dan kultural yang menjaga nilai autentik warisan budaya.



Gambar 2.6 Hubungan Manusia dengan Objek Pamer

Sumber: (*Manfred Lehmbruck, 1974)*

Model ini menggambarkan interaksi antara beberapa pengunjung yang berkumpul di sekitar satu objek pamer dengan fokus yang tetap terjaga. Situasi ini menumbuhkan komunikasi dan pembelajaran kolektif, di mana objek tidak hanya dihayati secara individual, tetapi juga menjadi titik temu pengalaman sosial. Ruang pamer dengan tata letak melingkar, pandangan terbuka, dan pencahayaan merata menjadi wujud nyata dari upaya arsitektur dalam memfasilitasi interaksi kelompok.

2. Circulation (Sirkulasi Ruang)

Sirkulasi ruang dalam perancangan museum memiliki peran fundamental dalam membentuk pengalaman pengunjung terhadap pameran dan keseluruhan bangunan. Menurut Manfred Lehmbruck dalam *Museum Standards* (UNESCO, 1974), sistem sirkulasi museum tidak hanya berfungsi sebagai jalur perpindahan fisik, melainkan juga sebagai alur naratif yang menghubungkan manusia dengan budaya. Lehmbruck menjelaskan bahwa dalam konteks *open museum*, sirkulasi ruang harus mampu menyeimbangkan hubungan antara pengunjung dan objek pamer melalui pengaturan jarak, kepadatan, dan ritme pergerakan yang dinamis.

Lehmbruck juga menyoroti pentingnya keterpaduan antara jalur sirkulasi dengan sistem informasi dan interpretasi. Museum modern perlu mengintegrasikan jalur sirkulasi dengan area informasi agar pengalaman pengunjung menjadi utuh dan berlapis. Ruang-ruang seperti *interactive wall*, *information corridor*, atau *interpretation zone* dapat ditempatkan di sepanjang jalur utama sebagai titik jeda yang menghubungkan pengetahuan, emosi, dan refleksi. Dalam hal ini, sirkulasi tidak hanya berperan sebagai jalur penghubung, tetapi juga sebagai media komunikasi arsitektural yang memperkuat hubungan antara pengunjung dan koleksi.



Gambar 2.7 Visualisasi Sirkulasi Pola Interlaced (Saling Bersilangan)

Sumber: *(Manfred Lehmbruck, 1974)*.

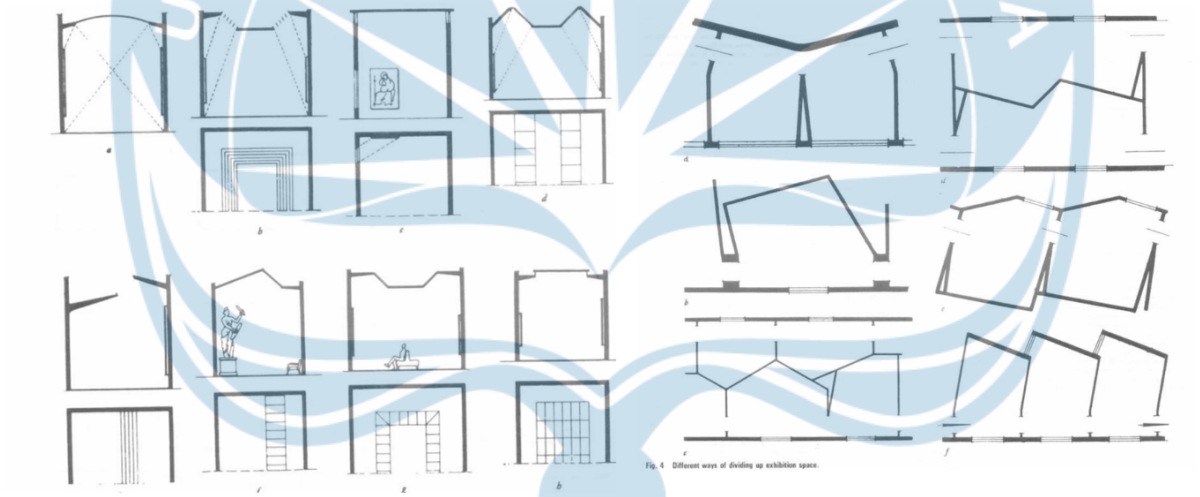
Gambar 17–19 dalam *Museum Standards* menunjukkan pola interlaced circulation atau sirkulasi bersilangan, di mana jalur informasi dan pameran saling bertemu, menciptakan dinamika dan eksplorasi yang lebih bebas. Pola ini menempatkan jalur pamer dan jalur informasi yang saling berpotongan secara berkala, sehingga pengunjung tidak hanya bergerak secara linier, tetapi juga memiliki kesempatan untuk menyimpang dan mengeksplorasi informasi tambahan.

Pola sirkulasi interlaced dipilih karena sifatnya yang dinamis dan partisipatif. Museum ini berfungsi bukan hanya sebsvzvagai ruang pamer benda statis, tetapi juga sebagai ruang pembelajaran aktif dan reflektif. Pola tersebut memungkinkan pengunjung untuk membangun pemahaman personal sekaligus kolektif terhadap narasi kosmologi Jawa tanpa kehilangan arah utama perjalanan filosofisnya. Dengan demikian, sistem sirkulasi yang diterapkan mampu mempertemukan dua aspek penting dalam rancangan museum yaitu fungsi edukatif dan makna spiritual dalam satu pengalaman ruang yang utuh.

2. Proportion & Scale (Proporsi & Skala Ruang)

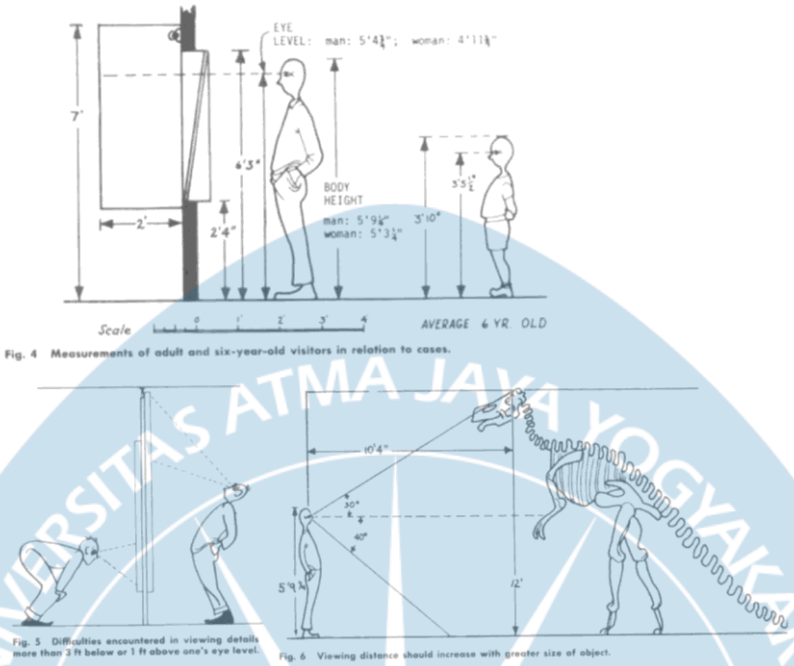
Menurut *UNESCO Museum Standards* (Manfred Lehmbruck, 1974), proporsi ruang museum harus mampu menyesuaikan kebutuhan sosiologis dan psikologis pengunjung, baik secara individu maupun kelompok, agar tercipta keseimbangan antara fungsi pameran dan kenyamanan pengunjung. Jarak pandang terhadap objek pamer perlu diatur sesuai skala pengunjung, di mana individu memiliki kebebasan mendekati objek, sedangkan kelompok kecil hingga besar memerlukan jarak ideal antara 1,5 hingga 5 meter untuk menjaga keterbacaan visual dan keamanan karya.

Tinggi ruang pamer idealnya berkisar antara 3 hingga 4,5 meter, menyesuaikan skala karya dan karakter ruang, ruang dengan skala besar digunakan untuk karya monumental, sedangkan ruang dengan tinggi lebih rendah mendukung suasana intim dan fokus. Selain itu, hubungan antara dimensi horizontal dan vertikal ruang juga menentukan pengalaman pengunjung: ruang berbentuk persegi memberikan kesan formal dan statis, sedangkan ruang persegi panjang menciptakan dinamika gerak dan narasi pameran yang berurutan. Proporsi elemen struktural seperti kolom, balok, dan dinding harus mencerminkan kekuatan material serta memperkuat ekspresi arsitektur, dengan rasio bentang ideal antara 1:10 hingga 1:20 (Ching, 2007).



Gambar 2.8 Denah Ruang Pameran Museum

Sumber: *(Joseph De Chiara & John Callender, 2016)*



Gambar 2.9 Antropometri dan Ergonometri Ruang Pameran Museum

Sumber: *(Joseph De Chiara & John Callender, 2016)*

Dalam konteks antropometri dan ergonomi, penerapan sistem proporsi seperti *Modulor* oleh Le Corbusier, *Ken* pada arsitektur Jepang, atau sistem *Anthropometry* berbasis ukuran tubuh manusia menjadi acuan penting dalam menjaga hubungan ruang dengan manusia. Ketinggian pandangan mata rata-rata (±1,5 meter), jarak interaksi sosial (1,2–3 meter), dan lebar sirkulasi (1,2–1,8 meter) menjadi standar utama untuk mempertahankan skala manusiawi dalam ruang pamer. Selain itu, integrasi ruang display dan informasi harus dirancang secara proporsional agar tidak mengganggu persepsi visual terhadap objek, seperti yang direkomendasikan oleh *UNESCO (1974)* melalui penataan informasi terpisah dalam panel atau booth transparan. Dengan demikian, penerapan prinsip proporsi dan skala tidak hanya menjamin efisiensi fungsi ruang, tetapi juga menghasilkan harmoni antara bentuk, manusia, dan makna ruang yang mendukung tujuan edukatif serta estetik dari sebuah museum.

II.3.4 Kriteria Perancangan Museum

Tabel 2.1 Kriteria Perancangan Museum

No	Aspek	Kriteria Perancangan Museum	Sumber
1	Lokasi	Museum harus berada pada area strategis yang mudah dijangkau publik, idealnya berada di pusat kota atau kawasan yang memiliki aktivitas tinggi seperti sekolah, perumahan, dan perkantoran, serta memungkinkan akses transportasi yang aman dan nyaman.	Coleman, 1950
2	Luas	Luas museum ditentukan oleh jumlah penduduk dan potensi pengunjung dengan distribusi ruang yang merata, sehingga area kuratorial, administrasi, dan servis harus setara proporsional dengan area pameran.	Coleman, 1950
3	Fasilitas Utama	Fasilitas pokok mencakup: ruang pamer tetap & temporer, auditorium, kantor, laboratorium konservasi, bengkel preparasi, perpustakaan, dan ruang penyimpanan koleksi.	Coleman, 1950
4	Fasilitas Penunjang	Fasilitas penunjang museum mencakup pos keamanan, museum shop, tiket box, toilet, lobby, area servis, serta tempat parkir yang memadai sebagai bagian dari pelayanan kepada pengunjung.	Coleman, 1950
5	Koleksi	Koleksi museum harus memiliki nilai sejarah, ilmiah, atau estetika; dapat diidentifikasi asal-usul dan maknanya; serta dapat berfungsi sebagai dokumen ilmiah.	Coleman, 1950
		Koleksi memiliki kategori prioritas seperti masterpiece (kualitas terbaik), unik, hampir punah, dan langka, sehingga menjadi fokus utama konservasi dan pameran.	Coleman, 1950
6	Ruang Pamer	Ruang pamer harus terlindung dari pencurian, kelembaban, kekeringan, dan debu. Pencahayaan harus terang dan mendukung tampilan karya dengan aman.	Neufert, 2001
		Ruangan dibatasi dan disesuaikan dengan ukuran ruang dan karya. Tinggi dan jarak pandang ditentukan: sudut pandang normal 54° atau 27°, pencahayaan ideal pada dinding ± 4,9 m dari lantai, dan lukisan kecil dipasang pada titik beban visual.	Neufert, 2001
7	Konsep Museum	Museum harus berfungsi sebagai pusat kebudayaan, bukan sekadar ruang pamer. Museum harus menyediakan ruang pamer tetap & temporer, ruang belajar, ruang rapat, ruang santai, kafe, restoran, penyimpanan, depot, bengkel, organisasi, dan administrasi.	Neufert, 2001
8	Tata Ruang Museum	Ruang museum terbagi menjadi: ruang pameran, ruang hiburan (kafe, restoran, lounge), ruang penyimpanan, ruang pengawetan, ruang administrasi, dan ruang organisasi. Zonasi dilakukan agar fungsi publik dan privat tidak saling mengganggu.	Neufert, 2001

II.3.5 Standar Desain

Tabel 2.2 Standar Luas Museum Berdasarkan Jumlah Penduduk Lokal

Populasi	Luas
10.000 jiwa	650 m^2 – 1300 m^2
25.000 jiwa	1115 m^2 – 2230 m^2
50.000 jiwa	1800 m^2 – 3600 m^2
100.000 jiwa	2700 m^2 – 5500 m^2
250.000 jiwa	4830 m^2 – 9800 m^2
500.000 jiwa	7600 m^2 – 15000 m^2
>1.000.000 jiwa	12000 m^2 - 23500 m^2

Sumber: (Coleman, 1950)



Gambar 2.10 Standar Jarak dan Sudut Pandang Display

Sumber: *(Neufert, 2001)*



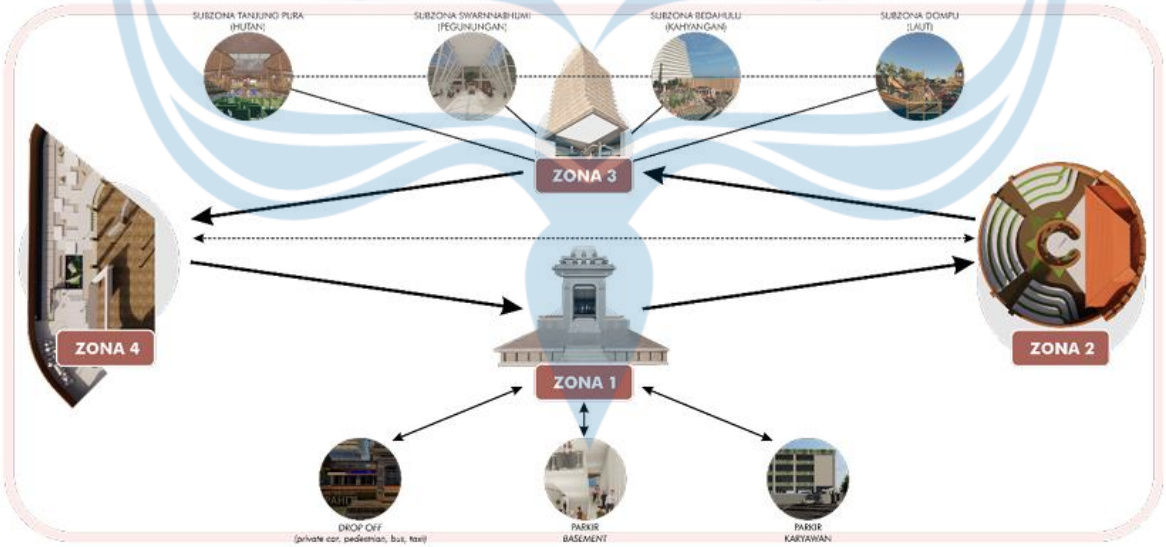
Gambar 2.11 Standar Skema Ruang Museum

Sumber: *(Neufert, 2001)*

II.4 Pendekatan Desain (Arsitektur Naratif)

Arsitektur naratif berangkat dari pemahaman bahwa bentuk arsitektur dapat menjadi medium komunikasi yang “bercerita” kepada penggunanya. Pendekatan ini berfokus pada pembangunan alur cerita yang diwujudkan melalui ruang, bentuk, dan urutan pengalaman spasial, sehingga pengguna tidak hanya melihat, tetapi juga mengalami narasi secara langsung (Psarra, 2009). Dalam konteks rancangan, pendekatan ini memungkinkan ruang untuk tidak sekadar menampilkan koleksi secara statis, melainkan membangun pengalaman imersif yang menggambarkan perjalanan sejarah, budaya, serta nilai filosofis tertentu. Penerapan arsitektur naratif pada tata ruang pameran museum memungkinkan terciptanya alur cerita yang runtut dan mudah dipahami pengunjung melalui pengalaman spasial, bukan hanya melalui teks atau artefak, sehingga menjadikan museum lebih hidup, interaktif, dan edukatif (Prastowo et al., 2019).

Dalam buku Narrative Architecture: Architectural Design Primers. Coates (2012) membagi bentuk narasi arsitektural ke dalam tiga jenis utama, yaitu binary narrative, sequence narrative, dan biotope narrative. *Binary narrative* menghadirkan cerita secara langsung melalui bentuk dan fungsi yang menciptakan persepsi atau suasana tertentu. *Sequence narrative* menyampaikan cerita melalui urutan ruang yang dialami pengguna secara linier, di mana sirkulasi menjadi media utama untuk menyusun alur cerita. Sementara itu, *biotope narrative* memadukan hubungan dinamis antara manusia, ruang, dan konteks lingkungan, menghadirkan pengalaman interpretatif yang berlapis. Ketiga jenis narasi ini menghasilkan resonansi yang berbeda terhadap pengalaman pengguna narasi biner cenderung visual dan simbolik, narasi sekuen menciptakan pengalaman progresif yang kompleks, dan narasi biotopik menghadirkan interpretasi jamak terhadap ruang.



Gambar 2.12 Skema Penerapan Narasi Sekuen pada Alur Pengunjung

Sumber: *(Aufa & Marlina, 2023)*

Tabel 2.3 Implementasi 3 tipe narasi arsitektur (Binary, Sequence, dan Biotope)

No	Tipe Narasi	Aspek Desain
1	Binary	Narasi diwujudkan melalui bentuk dan fungsi yang menciptakan persepsi atau suasana tertentu yang saling melengkapi. Contoh penerapan: • Suasana ruang: perbedaan atmosfer antara ruang tenang dan ruang aktif. • Skala ruang: variasi tinggi–rendah, sempit–luas menciptakan efek dramatik. • Pencahayaan: permainan cahaya–bayangan untuk menegaskan makna terntentu. • Material: perpaduan material tradisional dan modern untuk menghadirkan narasi budaya masa lalu dan kini.
2	Sequence	Narasi diwujudkan melalui alur pengalaman ruang yang berurutan dan berkesinambungan. Contoh penerapan: • Sirkulasi linear: pengunjung bergerak mengikuti urutan narasi. • Zonasi bertahap: ruang dibagi berdasarkan babak cerita (awal, klimaks, akhir). • Titik klimaks ruang: terdapat ruang dengan pengalaman paling kuat secara visual dan emosional. • Transisi ruang: perubahan suasana dari satu ruang ke ruang lain untuk memperkuat alur cerita.
3	Biotope	Narasi diwujudkan melalui interaksi antar elemen (manusia, ruang dan lingkungan) yang membentuk sebuah cerita. Contoh penerapan: • Integrasi fungsi: ruang pamer, interaksi, dan refleksi saling terhubung sebagai satu sistem. • Ruang dinamis: pengguna menjadi bagian dari cerita melalui aktivitas langsung. • Keterhubungan alam dan ruang: penggunaan vegetasi, air, dan pencahayaan alami sebagai bagian dari narasi. • Interaktivitas ruang: elemen digital, suara, dan sensorik yang berubah sesuai perilaku pengunjung.

II.5 Preseden Desain

II.5.1 Monumen Jogja Kembali (Monjali), Yogyakarta – Indonesia

Monumen Jogja Kembali atau Monjali merupakan museum sejarah perjuangan bangsa Indonesia yang didirikan untuk memperingati peristiwa Serangan Umum 1 Maret 1949 di Yogyakarta. Keberadaan Monjali menjadi simbol penghormatan terhadap para pahlawan yang telah berjuang mempertahankan kemerdekaan, sekaligus sarana edukasi bagi generasi penerus untuk memahami nilai-nilai kepahlawanan dan nasionalisme (Sudrajat, 2014).



Gambar 2.13 Eksterior Museum Jogja Kembali

Bangunan ini memiliki desain arsitektur yang khas dengan bentuk kerucut atau tumpeng yang melambangkan semangat perjuangan rakyat Indonesia yang menjulang tinggi (Wardani & Suprapti, 2018). Struktur berbentuk kerucut ini tidak hanya berfungsi sebagai identitas visual, tetapi juga mengandung makna filosofis tentang perjuangan yang terus menanjak dan tidak pernah surut. Desain interior museum menerapkan alur kronologis yang jelas, dengan ruang pamer tersusun secara berurutan mengikuti timeline peristiwa sejarah, mulai dari periode sebelum kemerdekaan, masa pendudukan Jepang, proklamasi kemerdekaan, hingga puncaknya pada Serangan Umum 1 Maret 1949 (Panghastuti, 2016). Penataan ruang sirkulasi dirancang sedemikian rupa sehingga pengunjung dapat mengikuti narasi sejarah secara linear dan menciptakan pengalaman "perjalanan waktu" yang koheren (Wibowo, 2019).



Gambar 2.14 Diorama Sejarah Perjuangan di Monumen Jogja Kembali

Monjali menampilkan pendekatan naratif yang kuat melalui berbagai media presentasi, termasuk diorama tiga dimensi, relief dinding, lukisan, foto dokumentasi, dan koleksi artefak otentik seperti senjata, pakaian seragam, dokumen historis, dan peralatan perang (Panghastuti, 2016). Diorama-diorama yang ditampilkan merepresentasikan momen-momen krusial dalam sejarah perjuangan, seperti adegan pertempuran, rapat strategi para pejuang, dan kehidupan rakyat di masa perang, yang semuanya dibuat dengan detail untuk memberikan visualisasi konkret kepada pengunjung (Sudrajat, 2014). Koleksi artefak museum mencakup replika maupun benda asli yang memiliki nilai historis tinggi, termasuk senjata-senjata yang digunakan dalam Serangan Umum 1 Maret 1949, foto-foto langka para pejuang, dan dokumen-dokumen penting periode revolusi kemerdekaan (Wardani & Suprapti, 2018).

Kelebihan utama Museum Monjali terletak pada pengaturan narasi sejarah yang kronologis dan sistematis, di mana alur ruang pamer dirancang dengan jelas sehingga pengunjung dapat mengikuti "cerita" perjuangan secara berurutan dari awal hingga akhir (Panghastuti, 2016). Struktur naratif yang linear ini membantu pengunjung, terutama pelajar dan generasi muda yang mungkin belum familiar dengan detail sejarah, untuk memahami konteks dan kausalitas peristiwa dengan lebih baik (Sudrajat, 2014). Lokasi museum yang strategis juga menambah nilai kontekstual dan emosional bagi pengunjung yang datang (Sulistyani, 2017).

II.5.2 Museum Geologi, Bandung – Indonesia

Museum Geologi Bandung merupakan salah satu museum nasional yang berperan penting dalam pengembangan edukasi dan literasi kebumian di Indonesia. Berdiri sejak masa kolonial pada tahun 1929, museum ini tidak hanya menjadi pusat penyimpanan artefak geologi, tetapi juga ruang pembelajaran publik yang terus bertransformasi mengikuti perkembangan teknologi dan kebutuhan masyarakat. Menurut *Dome et al.* (2025), Museum Geologi Bandung telah mengembangkan pendekatan desain visual dan spasial yang menekankan pada *spatial storytelling*, di mana tata letak ruang dan tampilan pameran dirancang untuk membangun narasi evolusi bumi, kehidupan prasejarah, serta dinamika geologi Indonesia. Pendekatan ini menjadikan museum tidak sekadar tempat penyimpanan benda ilmiah, tetapi juga medium komunikasi ilmiah yang menarik secara visual dan emosional bagi pengunjung (*Dome et al.*, 2025).



Gambar 2.15 Interior Pameran Museum Geologi

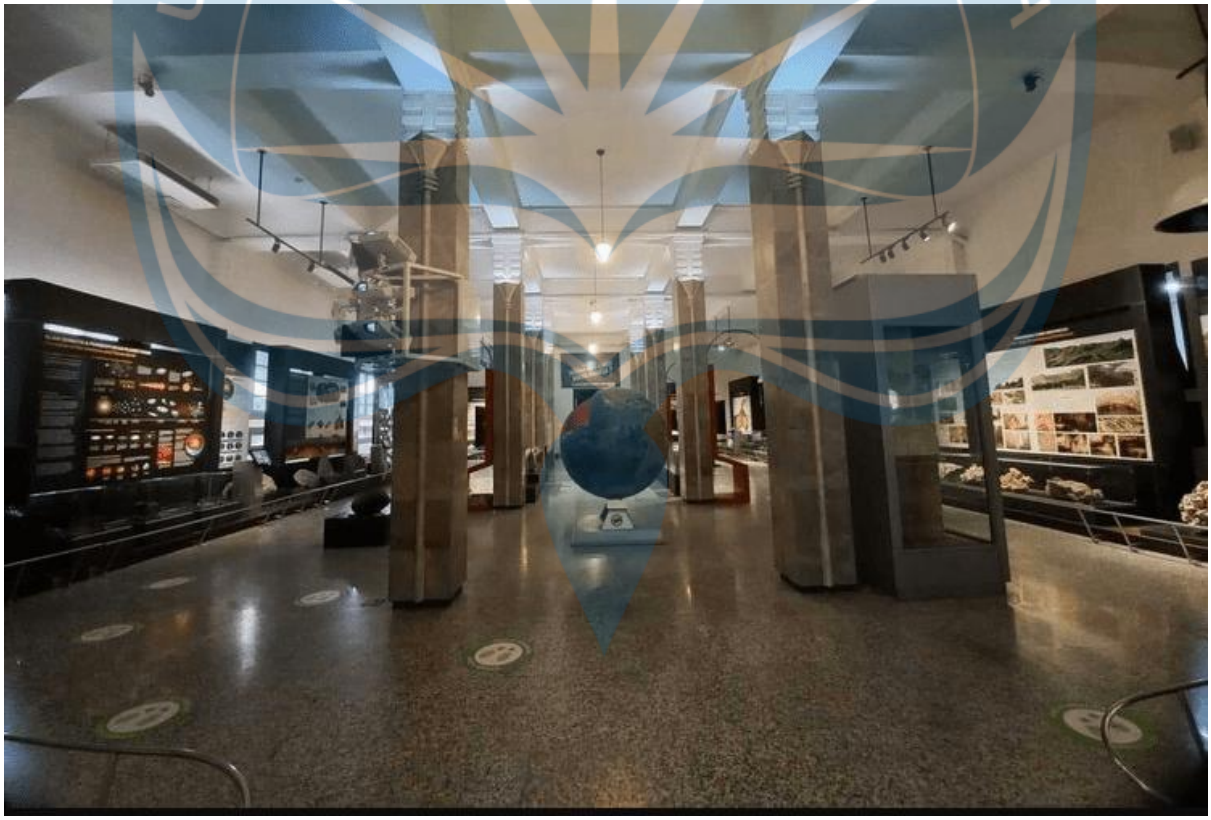
Sumber: *(Maulana, 2022)*

Dari sudut pandang pengalaman pengunjung, *Mulyana dan Edison* (2023) menegaskan bahwa *museum experience* di Museum Geologi Bandung memiliki pengaruh signifikan terhadap keputusan pengunjung untuk kembali berkunjung. Faktor-faktor seperti kualitas interaksi dengan objek pamer, kenyamanan ruang, serta kemudahan memperoleh informasi visual dan digital terbukti berkontribusi terhadap kepuasan pengunjung. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa museum ini berhasil menciptakan keseimbangan antara fungsi edukatif dan rekreatif, menjadikannya sebagai salah satu model pengelolaan museum publik yang berorientasi pada *visitor-centered experience*. Hal ini juga menunjukkan bahwa arsitektur dan tata ruang museum berperan besar dalam membentuk persepsi dan

kenangan pengunjung terhadap pengalaman ruang yang edukatif sekaligus menyenangkan (Mulyana dan Edison, 2023).

Dalam konteks interaktivitas, *Zhafran, Prasetyanto, dan Zani* (2021) mengembangkan *Aplikasi Multimedia Interaktif untuk Museum Geologi Bandung* yang mengintegrasikan *game edukasi* ke dalam sistem informasi museum. Aplikasi ini memungkinkan pengunjung, terutama anak-anak dan pelajar, untuk belajar tentang geologi melalui permainan interaktif berbasis narasi ilmiah. Pendekatan ini memperluas fungsi ruang pamer menjadi lebih dinamis dan partisipatif, sesuai dengan prinsip museum interaktif modern. Kehadiran media digital di ruang pamer juga memperkuat konsep *user engagement*, di mana pengunjung bukan hanya penerima informasi, tetapi juga aktor aktif dalam proses belajar dan eksplorasi (Zhafran et al., 2021).

Secara keseluruhan, Museum Geologi Bandung dapat dikategorikan sebagai museum interaktif dengan pendekatan arsitektur naratif. Pola sirkulasi dan tata letaknya disusun secara kronologis dan tematik, mencerminkan perjalanan bumi dari masa prasejarah hingga masa modern. Setiap ruang pamer menyajikan cerita visual yang terstruktur, sementara teknologi digital dan media interaktif memperkuat hubungan antara pengunjung dan objek pamer. Kombinasi antara elemen arsitektural, visual, dan teknologi menjadikan museum ini contoh yang relevan dalam perancangan *Museum Interaktif Sumbu Filosofi*, terutama dalam hal penerjemahan narasi budaya dan spiritual menjadi pengalaman ruang yang informatif, reflektif, dan partisipatif.

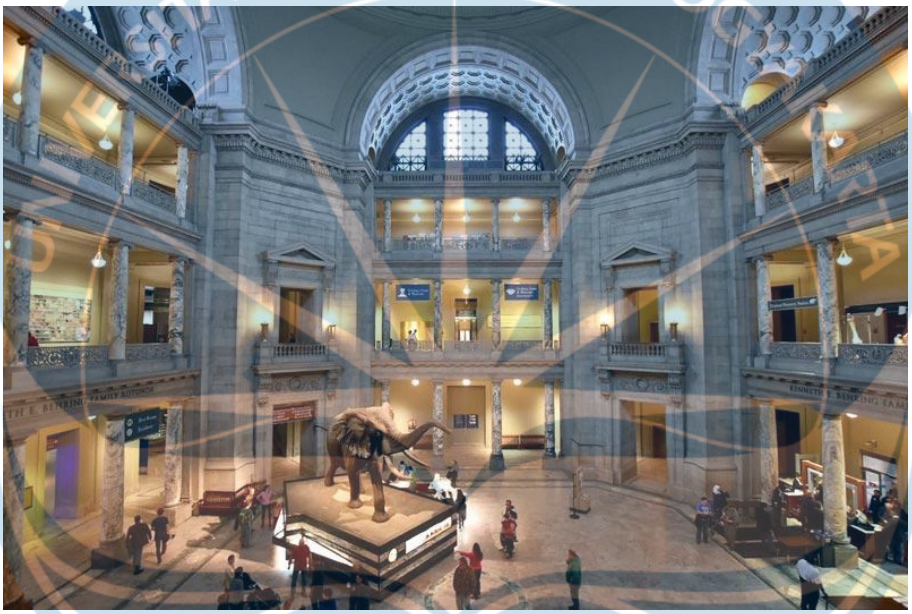


Gambar 2.16 Sirkulasi Pameran Museum Geologi

Sumber: *(Vindia, 2023)*

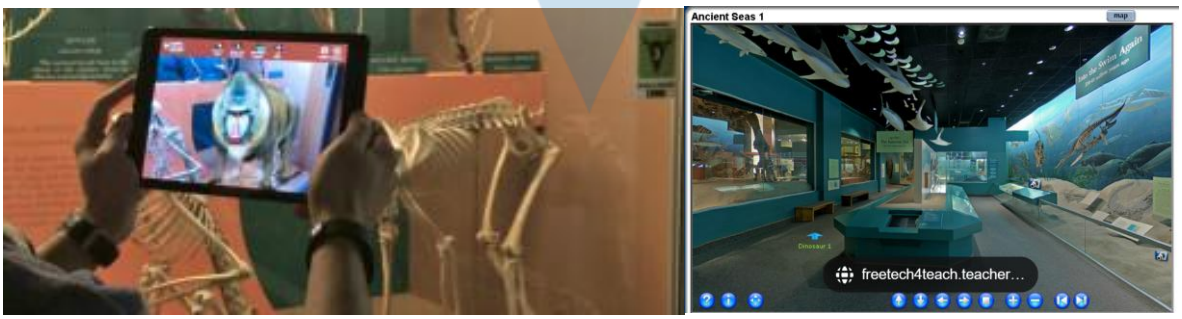
II.5.3 Smithsonian National Museum of Natural History, Washington D.C. – Amerika Serikat

Smithsonian Institution merupakan salah satu kompleks museum terbesar di dunia dengan 21 museum, 21 perpustakaan, dan lebih dari 157 juta artefak dalam koleksinya (Smithsonian Institution, 2024). Museum ini berhasil memadukan pendekatan naratif, koleksi ilmiah yang komprehensif, dan teknologi digital untuk menghadirkan pengalaman edukatif yang mendalam dan inklusif. Setiap ruang pamer disusun secara tematik dan interaktif, dengan penggunaan teknologi Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR), multimedia display touchscreen, serta instalasi interaktif yang memungkinkan pengunjung berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Pallud, 2017). Desain sirkulasi Smithsonian jelas dan ramah pengunjung, dan mampu mengakomodasi lebih dari 30 juta pengunjung setiap tahunnya (Smithsonian Institution Annual Report, 2023).



Gambar 2.17 Exhibition in Smithsonian National Museum

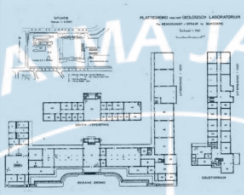
Sumber: (*Washington Dc, 2025)*

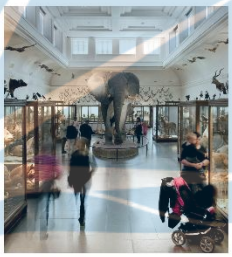
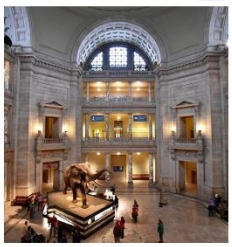


Gambar 2.18 Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) in Smithsonian National Museum

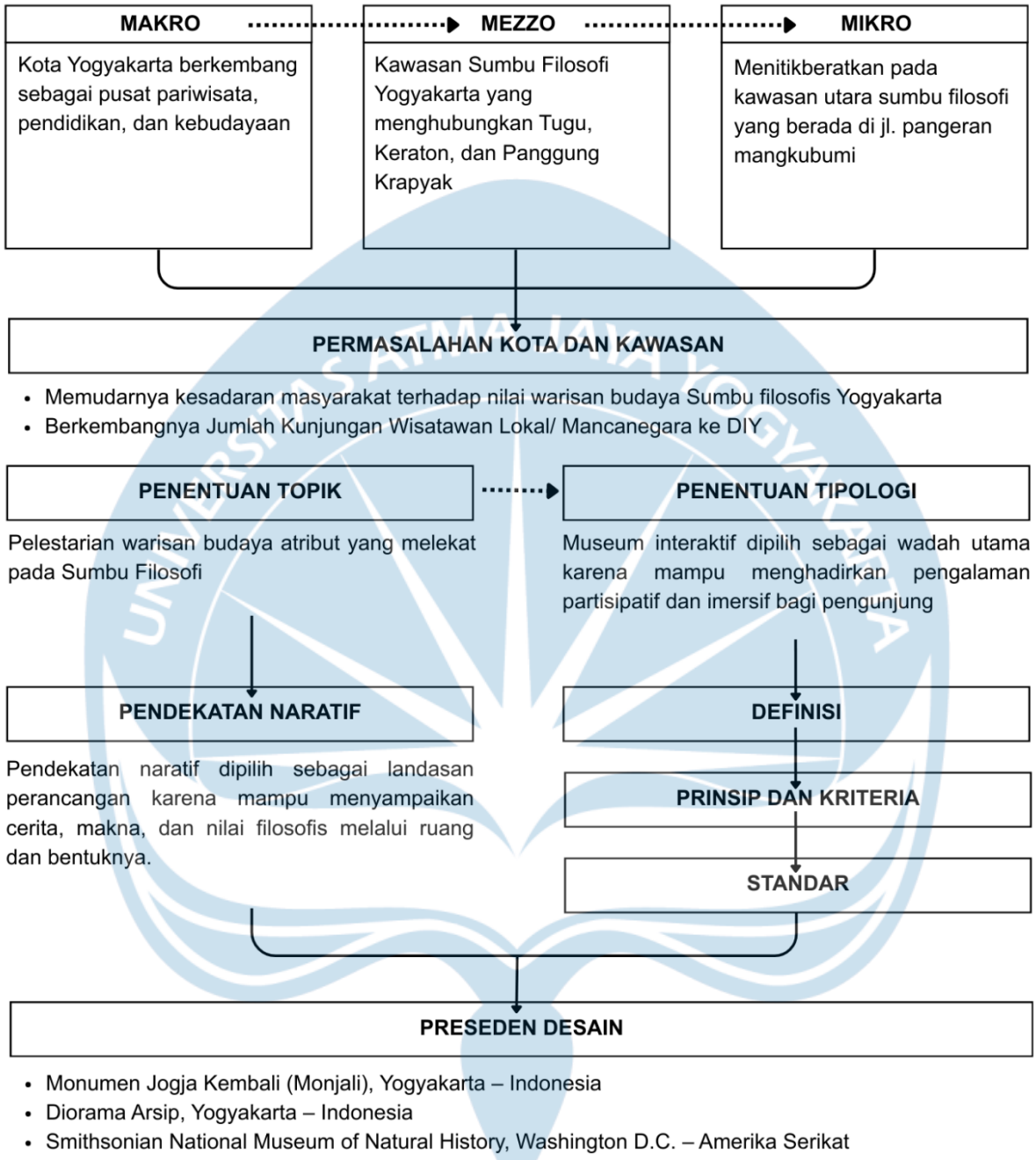
Sumber: *(Lelyveld, 2015)*

Tabel 2.4 Komparasi Studi Preseden Museum

Aspek Kajian	Monumen Jogja Kembali (Monjali), Yogyakarta – Indonesia	Museum Geologi, Bandung – Indonesia	Smithsonian National Museum of Natural History, Washington D.C. – Amerika Serikat	Kesimpulan
Zoning dan Denah	 Zoning simetris dan terpusat, dengan pembagian vertikal berdasarkan makna (masa perjuangan–refleksi kemerdekaan). Denah lingkaran konsentris memberi arah spiritual menuju puncak.	 Terbagi menjadi dua zona utama: (1) Zona Edukasi dan Pameran (sejarah kehidupan, fosil) serta (geologi regional, sumber daya mineral) dan Zona Pendukung seperti auditorium, dan laboratorium	 Zonasi kompleks dan tematik, terbagi dalam sayap-sayap pameran (geologi, zoologi, antropologi). Denah berbentuk simetris aksial dengan atrium pusat yang menjadi orientasi sirkulasi utama.	Kombinasi sirkulasi naratif dan fleksibel ideal bagi museum interaktif. Zoning dapat menggabungkan pendekatan terpusat (simbolik) dan tematik (eksploratif).
Pendekatan	 Pendekatan simbolik–historis, menonjolkan nilai perjuangan dan nasionalisme. Arsitektur berfungsi sebagai monumen memorial yang menggabungkan fungsi edukatif dan reflektif.	 Pendekatan arsitektur naratif dan edukatif, di mana ruang dan pameran disusun mengikuti alur cerita ilmiah tentang bumi dan kehidupan. Narasi ini dihadirkan melalui kombinasi teks, visualisasi grafis, model tiga dimensi, dan media interaktif digital.	 Pendekatan ilmiah–eksperiensial, menampilkan ilmu pengetahuan melalui eksplorasi ruang dan pengalaman imersif. Arsitektur mendukung pembelajaran berbasis eksplorasi dan interaksi.	Pendekatan naratif menjadi dasar dengan menggabungkan makna filosofis (Monjali), narasi informatif (Diorama), dan pengalaman imersif (Smithsonian).

Aspek Kajian	Monumen Jogja Kembali (Monjali), Yogyakarta – Indonesia	Museum Geologi, Bandung – Indonesia	Smithsonian National Museum of Natural History, Washington D.C. – Amerika Serikat	Kesimpulan
Ekspresi Arsitektur	 Bentuk kerucut melambangkan filosofi Jawa dan memperkuat nilai simbolik dan kesakralan.	 Menggabungkan gaya kolonial Belanda (Art Deco) pada bangunan utama dengan elemen modern	 Gaya neoklasik monumental, menonjolkan citra institusi ilmiah dan kemegahan publik.	Ekspresi arsitektur idealnya simbolik namun kontemporer, menampilkan filosofi lokal dengan teknologi modern agar relevan dan menarik generasi muda.
Sirkulasi Ruang	 Sirkulasi radial vertikal, mengarahkan pengunjung dari bawah ke atas sebagai perjalanan simbolis.	 Sirkulasi linear, Jalur pengunjung dibuat satu arah (guided flow) untuk memastikan narasi berkesinambungan	 Sirkulasi labirin fleksibel, mendorong eksplorasi dan penemuan mandiri oleh pengunjung.	Museum interaktif sebaiknya memiliki sirkulasi naratif namun fleksibel, memungkinkan pengunjung mengikuti alur cerita utama namun tetap bebas bereksplorasi.
Proporsi dan Skala Ruang	 Skala monumental dan sakral, ruang tengah tinggi dan atmosfer redup.	 Bangunan memiliki skala monumental, menegaskan fungsi publik dan edukatif. Sementara ruang pamer tematik memiliki proporsi lebih intim	 Skala megah dan publik, ruang atrium besar menciptakan rasa kagum dan ruang sosial terbuka.	Proporsi ideal adalah gabungan monumentalitas simbolik dan kenyamanan manusiawi, menghadirkan ruang besar untuk pameran utama dan ruang kecil untuk interaksi personal.

II.6 Kerangka Konseptual Desain



Bagan 2.1 Kerangka Konseptual Desain

Berdasarkan keseluruhan tinjauan pustaka di atas, disimpulkan bahwa perancangan berangkat dari kebutuhan akan ruang edukatif yang mampu mereinterpretasikan nilai-nilai kosmologis Yogyakarta di tengah perubahan sosial dan perkembangan teknologi. Fenomena urbanisasi dan tekanan pariwisata di Kota Yogyakarta menunjukkan urgensi pelestarian warisan budaya melalui media yang kontekstual, adaptif, dan menarik bagi generasi muda. Pendekatan arsitektur naratif menjadi dasar konseptual yang relevan karena mampu mengemas nilai filosofi ke dalam alur ruang yang bersifat simbolik, edukatif, dan imersif